

# SID MEIER'S CIVILIZATION

## GRA PLANSZOWA

FAQ wersja 2.0, 5.02.2014.

Ta część zawiera zmiany w zasadach, które objaśniają lub zastępują te z instrukcji podstawowej.

## ERRATA

Ta część zawiera zmiany w zasadach, które objaśniają lub zastępują te z instrukcji podstawowej.

## LOTNICTWO

Koszt Lotnictwa wynosi 12, tak jak jest to oznaczone na planszy i karcie pomocy.

## KOLEJ ŻELAZNA

Technologia Kolej żelazna powinna posiadać symbol monety.

## ODLEWNICTWO

Technologia Odlewnictwo nie powinna posiadać symbolu monety.

## DODAWANIE CUDÓW ŚWIATA

### NA PLANSZĘ RYNKU

Za każdym razem, kiedy zostaje zakupiony cud świata, z talii cudów należy wylosować nową kartę i umieścić na rynku wraz z odpowiadającym jej znacznikiem.

## NEGOWANIE CUDÓW

Określone karty technologii pozwalają graczowi na zanegowanie cudu, który znajduje się w dalszym ciągu na planszy rynku. W takim wypadku należy odrzucić zanegowany cud wraz ze znacznikiem cudu i zastąpić go nowym, wylosowanym z talii cudów.

## TURY BITWY

Podczas kroku „Starcie w bitwie”, gracze na przemian wykonują tury bitwy, rozpoczynając od broniącego się. Tylko gracz, którego tura aktualnie trwa, może korzystać ze zdolności (takich jak te na kartach technologii lub wydarzeń kulturowych) lub zagrywać jednostki. Tura bitwy gracza składa się z następujących kroków:

1. Korzystanie ze zdolności
2. Zagranie jednostki
3. Korzystanie ze zdolności
4. Koniec tury bitwy

Po tym jak gracz zagrał swoją ostatnią jednostkę, nie może już wykonać swojej tury bitwy.

## ŁUPIENIE PO BITWIE

Chociaż straty ponoszone przez przegraną stronę pozostają takie same, system łupów uległ zmianie. Został uproszczony i zmodyfikowany w taki sposób aby uniknąć nadużyć.

**Jeśli przegrany miał na polu jeden lub więcej pionków:**  
Zwycięzca otrzymuje jeden łup.

**Jeśli przegrany bronił jednego z miast nie będących stolicą:**  
Zwycięzca otrzymuje dwa łupy.

**Jeśli przegrany bronił swojej stolicy:** Zwycięzca natychmiast wygrywa grę, osiągając zwycięstwo militarne.

Zwycięzca natychmiast przeznaczają zdobyte łupy na rzeczy z tabeli poniżej. Zwycięzca zdobywający więcej niż jeden łup może go przeznaczyć na tyle efektów, na ile go stać i może kilkakrotnie wybrać ten sam efekt. Przykładowo, gracz zdobywający dwa łupy może wybrać jeden efekt wymagający dwóch łupów lub dwa różne efekty wymagające jednego łupu, lub dwukrotnie ten sam efekt wymagający jednego łupu.

Efekty wymagające jednego łupu

- Zabranie do trzech punktów wymiany handlowej ze wskaźnika wymiany handlowej przegranego.
- Zabranie przegranemu do trzech żetonów kultury.
- Zabranie przegranemu dowolny żeton surowca (zakryte znaczniki chatki i wioski mogą być wybrane, ale zwycięzca nie może ich podglądać przed dokonaniem wyboru).
- Zmuszenie przegranego do odrzucenia wybranego przez zwycięzcę żetonu monety.

Efekty wymagające dwóch łupów

- Nauczenie się jednej z technologii znanych przegranemu, bez potrzeby płacenia jej kosztu w punktach wymiany handlowej. Aby móc to zrobić zwycięzca musi mieć wolne odpowiednie pole w swojej piramidzie technologicznej.
- Zabranie przegranemu jednej z kart wydarzeń kulturalnych. Zwycięzca podczas dokonywania wyboru może widzieć jedynie tyły kart.
- Zabranie przegranemu jednego żetonu monety i umieszczenie go na arkuszu cywilizacji zwycięzcy.



# FAQ

Ta część zawiera odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania.

## ZASADY OGÓLNE

**P: Czy podczas jednej tury gracz może wykonać tą samą akcję więcej niż jednym swoim miastem?**

O: Tak. Każde miasto może produkować, poświęcić się na rzecz sztuki lub zebrać surowiec.

**P: Jeśli kilku graczy osiągnie zwycięstwo technologiczne w tej samej turze, kto zostaje zwycięzcą?**

O: Zwycięża gracz, który był wcześniej w kolejności rozgrywania tury. Opcjonalnie gracze mogą wykorzystać zaawansowane zasady rozstrzygnięcia remisów, opisane na stronie 6.

**P: Jeśli gracz używa karty technologii lub wydarzenia kulturowego aby otrzymać premię do produkcji, a następnie korzysta z Teorii Atomowej lub „Ady Lovelace” aby uzyskać dodatkowe akcje miast, to czy otrzyma premię do produkcji dla obu akcji?**

O: Premia do produkcji może być wykorzystana dla pierwszej i drugiej akcji, ale po tym jak zostanie wykorzystana, nie można użyć jej ponownie. Tak więc, jeśli gracz korzysta z premii do produkcji do budowy cudu, w drugiej akcji tego miasta nie może ponownie skorzystać z premii do produkcji.

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI CYWILIZACJI

**P: Jeśli Chińczycy wygrają bitwę, w której mieli przynajmniej dwie figurki armii, to czy zatrzymują jedną z zabitych jednostek przez sprawdzeniem strat?**

O: Strata figurek związana z utratą jednostek ma miejsce jako pierwsza. Dopiero później gracz może skorzystać ze specjalnej zdolności Chińczyków aby zatrzymać jednostkę.

**P: Jeśli Niemcy wynajdą nad technologię, która odblokowuje jednostkę 3 lub 4 poziomu, a później wynajdą technologię odblokowującą jednostkę 2 poziomu, to czy w dalszym ciągu otrzymują darmową jednostkę i surowiec?**

O: Tak.

**P: Czy specjalna zdolność Niemców działa, jeśli zdobędą technologię w inny sposób niż przeprowadzenie badań?**

O: Tak.

**P: Czy Rosjanie mogą ponownie wyprodukować biały pionek armii jeśli zostanie zniszczony? Podobnie, czy Hiszpanie mogą ponownie wyprodukować biały pionek wozu jeśli zostanie zniszczony?**

O: W obu przypadkach jest to możliwe.

**P: Czy Amerykanie mogą podzielić pomiędzy dwa różne miasta 2 punkty produkcji uzyskane przez wydanie 3 punktów wymiany handlowej?**

O: Nie

**P: Czy gracz może połączyć specjalną zdolność Egipcjan pozwalającą na wybudowanie budynku za darmo ze zdolnością Inżynierii, która pozwala podzielić produkcję pomiędzy dwie rzeczy?**

O: Nie. Tych dwóch zdolności nie można łączyć w ramach jednej akcji miasta.

**P: Czy gracz może połączyć specjalną zdolność Egipcjan pozwalającą na wybudowanie budynku za darmo ze zdolnością Inżynierii, która pozwala podzielić produkcję pomiędzy dwie rzeczy?**

O: Nie. Tych dwóch zdolności nie można łączyć w ramach jednej akcji miasta.

**P: Czy Egipcjanie mogą użyć swojej zdolności aby wybudować mur?**

O: Tak. Mury uznaje się za budynki.

## PIONKI WOZÓW I BLOKADY

**P: Czy pionek wozu może zbierać symbole i surowce z pola na peryferiach innego miasta? Co w przypadku, kiedy na tym polu znajduje się budynek lub cud?**

O: Wóz może zbierać surowce z pola na peryferiach innego miasta, nawet jeśli znajduje się na nim budynek lub cud. Jeśli wóz wysłał symbole i surowce do innego miasta, miasto do którego należy pole nie może użyć tych surowców.

**P: Jeśli wóz poruszy się na pole z żetonem monety, to czy całkowitą liczbę monet aktualizuje się natychmiast?**

O: Tak. W ten sposób można osiągnąć zwycięstwo ekonomiczne.

**P: Czy wóz blokujący koszary/akademię/generala przeciwnika może wysłać premie bitewne do miasta?**

O: Nie. Wozy mogą blokować pole i wysłać do miasta wszystkie symbole poza premiami bitewnymi.

**P: Czy jeśli gracz blokujący koszary poruszy swój pionek armii z tych koszarów do centrum miasta przeprowadzając atak, to czy obrońca otrzyma premię z tych koszarów?**

O: Tak. Kiedy pionek armii opuszcza koszary i wchodzi do centrum miasta, koszary nie są dłużej blokowane i mogą być wykorzystane przez obrońcę podczas bitwy.

**P: Czy jeśli pionek gracza blokuje pole z piętnastym żetonem monety innego gracza, niezbędnym do zwycięstwa ekonomicznego, opuści to pole, to czy warunek zwycięstwa zostanie osiągnięty?**

O: Tak. Gracz posiadający 15 monet natychmiast zwycięża (przy założeniu, że gracze nie korzystają z zaawansowanych zasad rozstrzygnięcia remisów).

## USTROJE

**P: Czy jeśli podczas fazy ruchu gracz uzyska technologię, która odblokowuje nowy ustrój społeczny (przykładowo korzystając ze zdolności Rosjan dotyczącej podbijania miast przeciwników), to czy może zmienić ustrój podczas następnego fazy początku tury, pomijając *Anarchię*?**

O: Tak.

**P: Czy jeśli podczas fazy początku tury gracz uzyska technologię, która odblokowuje nowy ustrój społeczny (przykładowo korzystając z karty wydarzenia kulturowego), to czy może zmienić ustrój podczas tej samej fazy początku tury, pomijając *Anarchię*?**

O: Tak, gracz może natychmiast zmienić ustrój na nowy pomijając *Anarchię*. Kolejność tury nie ma znaczenia, nawet jeśli technologia uzyskana w wyniku działania karty wydarzenia kulturalnego została zagrana przez gracza, który był później w kolejności tury.



**P:** Czy jeśli ustrój gracza zmienia się na Anarchię a jego stolica traci akcję w tej turze, to czy w dalszym ciągu otrzymuje on punkty wymiany handlowej za stolicę?

O: Tak

**P:** Czy jeśli ustrój gracza zmienia się na *Feudalizm*, to czy może on zebrać surowiec z tego samego symbolu dwukrotnie, korzystając z akcji miasta, w którym znajduje się surowiec i innego ze swoich miast?

O: Nie. Gracze nie mogą zbierać surowca z tego samego symbolu więcej niż raz w tej samej turze, nawet korzystając z różnych miast (wyjątkiem od tej reguły jest korzystanie z Teorii Atomowej, patrz „Technologie”).

## KARTY WYDARZEŃ KULTUROWYCH

**P:** Jeśli karta „Chleba i igrzysk” zostaje zagrana aby anulować efekty karty wydarzenia kulturowego, to czy można zagrać kolejną kartę „Chleba i igrzysk”, „Turniej rycerski” lub „Czas najlepszej oglądalności” aby anulować efekt pierwszej karty „Chleba i igrzysk”?

O: Tak. Jeśli karta „Chleba i igrzysk” zostaje zagrana aby anulować inną kopię „Chleba i igrzysk”, „Turniej rycerski” lub „Czas najlepszej oglądalności”, to anulują się nawzajem. Karta wydarzenia zagrana jako pierwsza jest rozpatrywana, jakby nie została anulowana.

**P:** Czy gracz może anulować karty „Dar z dalekich stron” lub „Wymiana myśli” za pomocą karty „Chleba i igrzysk”?

O: Tak, ale tylko w przypadku jeśli został wybrany jako cel działania karty. Przykładowo, gracz nie może zagrać „Chleba i igrzysk” aby anulować „Dar z dalekich stron” czy „Wymianę myśli” jeśli nie jest graczem, który ma otrzymać żeton monety lub kartę technologii.

**P:** Czy karta wydarzenia taka jak „Dar z dalekich stron” liczy się jako wykorzystanie surowca na potrzeby specjalnych zdolności Arabów lub Hindusów?

O: Tak.

**P:** Czy gracz może użyć kart „Susza”, „Wylesienie” lub „Powódź” na polu zawierającym znacznik chatki, wioski, lub wielkiego człowieka?

O: Tak. Znacznik katastrofy należy umieścić pod znacznikiem chatki, wioski lub wielkiego człowieka.

## TECHNOLOGIE

**P:** Jeśli gracz w fazie badań wynajduje technologię, która zapewnia mu symbol monety, to czy uwzględni tę monetę przedstawiając wskaźnik wymiany handlowej?

O: Tak.

**P:** Co dokładnie oznacza „(maksimum 4)” na takich technologiach jak *Demokracja*, *Kodeks prawny* czy *Garncearstwo*?

O: Oznacza to, że w jednym momencie gracz może mieć tylko cztery żetony monet na tej karcie technologii. Jeśli żeton monety zostanie z niej usunięty, gracz może spełnić warunek na karcie, aby dołożyć na nią kolejny żeton monety.

**P:** Czy gracz może użyć zdolności surowca na karcie technologii *Teoria Atomowa* aby zniszczyć miasto jeśli jego ustrojem jest *Demokracja*?

O: Tak. Atakowanie miasta oznacza konkretnie poruszenie pionka armii na pole z miastem.

**P:** Czy gracz może użyć zdolności surowca na karcie technologii *Piśmiennictwo* aby anulować dowolną akcję, czy tylko akcję miejską?

O: Piśmiennictwo może być wykorzystane jedynie do anulowania akcji miejskiej.

**P:** Kiedy gracz używa zdolności technologii *Piśmiennictwa* aby anulować akcję miejską wykonywaną przez innego gracza, co się dzieje z surowcami lub punktami wymiany handlowej zużytymi na wykonanie anulowanej akcji?

O: Gracz, którego akcja została anulowana otrzymuje z powrotem wszystkie zużyte surowce i punkty wymiany handlowej, ale nie może wykonać tym miastem innej akcji. Podobnie, jeśli gracz zagrywa kartę wydarzenia kulturowego „Dar z dalekich stron” jako koszt anulowanej zdolności, otrzyma tę kartę z powrotem.

**P:** Jeśli zdolność surowca na karcie technologii *Mass Media* zostaje wykorzystana do anulowania innej zdolności surowca, to czy anulowaną zdolność uznaje się za wykorzystaną?

O: Tak. Zdolność surowca może być wykorzystana tylko raz na turę. Nawet jeśli zdolność surowca jest anulowana, w dalszym ciągu była wykorzystana (gracz nie może użyć jej ponownie, nawet jeśli ma drugi żeton surowca).

**P:** Jeśli gracz posiada kartę technologii *Nawigacja* i porusza pionek przez pole wody ale nie może się na nim zatrzymać, a jego przeciwnik zatrzymuje ten pionek na polu wody korzystając ze zdolności technologii *Komunizm* to co się dzieje?

O: Pionek zatrzymuje się na polu wody. W tym wypadku, zdolność surowca *Komunizmu* ma pierwszeństwo nad zasadą, która zabrania zatrzymać pionek na wodzie.

**P:** Jeśli gracz wykorzystuje zdolność surowca technologii *Teoria atomowa* aby wykonać dodatkową akcję miejską każdym ze swoich miast, to czy może ponownie wykorzystać symbole w tych miastach?

O: Tak. Zdolność surowca *Teorii atomowej* jest wyjątkiem od zasady, która pozwala wykorzystać symbole miasta tylko raz.

**P:** Jeśli gracz posiada dwa żetony uranu, to czy może wykorzystać oba aby skorzystać z obu zdolności surowca *Teorii atomowej* w tej samej turze?

O: Tak.

**P:** Jeśli gracz posiada kartę technologii *Silnik spalinowy* i jego pionek wchodzi na pole, na którym znajduje się budynek oraz pionki armii, to czy budynek natychmiast zostaje zniszczony?

O: Nie. Gracz musi wygrać bitwę zanim ruch pionków będzie mógł się zakończyć i budynek zostanie zniszczony.

**P:** Czy gracz może użyć zdolności surowca na karcie technologii *Komunizm* aby zakończyć ruch swojej własnej jednostki?

O: Tak.



## WALKA

**P: Czy gracz może skorzystać ze zdolności „raz na bitwę” na kartach technologii „Hodowla zwierząt” i „Biologia” wielokrotnie podczas tej samej tury jeśli bierze udział w kilku bitwach?**

O: Tak. *Hodowla zwierząt* i *Biologia* mogą być używane wielokrotnie podczas tury, ale nie więcej niż raz podczas jednej bitwy.

**P: Czy gracz może skorzystać ze zdolności surowca technologii *Metalurgia* lub *Matematyka* wielokrotnie podczas tej samej tury jeśli bierze udział w kilku bitwach?**

O: Nie. Zdolności surowców mogą być wykorzystane tylko raz na turę.

**P: Tekst zdolności surowca *Metalurgii* brzmi „Gdy zagrywasz z ręki jednostkę, podczas tego ataku dodaj 3 do jej siły”. Co dokładnie należy przez to rozumieć?**

O: To znaczy, że gracz może skorzystać ze zdolności surowca zanim zagra kartę jednostki, aby ta jednostka zadała 3 dodatkowe obrażenia, jeśli została zagrana na front, gdzie znajdowała się wroga jednostka. Przykładowo, jednostka o sile 1 zada 4 obrażenia wrogiej jednostce na tym froncie. Premia do siły działa do końca bitwy, dzięki czemu jednostka jest trudniejsza do zabicia.

**P: Podczas bitwy, czy gracz może wyleczyć jednostkę zaraz po tym jak jego przeciwnik korzysta ze zdolności aby zadać obrażenia, ale przed zagranie przez niego jednostki?**

O: Nie. Gracz musi poczekać na swoją turę bitwy aby uleczyć jednostkę (patrz „Tury bitwy” na stronie 1).

**P: Czy gracz może skorzystać ze zdolności surowca z kart technologii podczas swojej tury bitwy jeśli nie posiada już żadnych jednostek na ręce?**

O: Tak.

## CUDA ŚWIATA

**P: Jak działa zdolność Porcelanowej wieży?**

O: Gracz, który posiada Porcelanową wieżę potrzebuje 5 punktów wymiany handlowej mniej aby wynaleźć nad technologię. Przykładowo, może wynaleźć technologię I poziomu posiadając 1 lub więcej punktów wymiany handlowej, II poziomu posiadając 6 lub więcej punktów itd.

**P: Czy monety zdobyte za pomocą *Kanału Panamskiego* są umieszczane na karcie czy na żetonie cudu? Co się dzieje jeśli *Kanał Panamski* jest blokowany?**

O: Żetony monet należy umieszczać na karcie. Nie mogą one być zebrane przez wozy przeciwnika, ani zostać skradzione. Żetony na karcie nie wliczają się do wskaźnika monet i nie są brane pod uwagę przy określaniu zwycięstwa ekonomicznego, dopóki cud jest blokowany. Jeśli *Kanał Panamski* przestaje być blokowany, monety ponownie wliczają się do zwycięstwa ekonomicznego.

**P: Co konkretnie chroni *ONZ*?**

O: Cud *ONZ* chroni gracza, jego jednostki, pionki, budynki, peryferia miasta, monety i karty wydarzeń kulturowych przed wybraniem za cel przez inne karty wydarzeń kulturowych (jeśli sobie tego nie życzy).

**P: Czy gracz może skorzystać ze zdolności *Mass Mediów* aby wybrać za cel gracza, który posiada *ONZ*?**

O: Nie. Zdolność *ONZ* nie „anuluje” kart wydarzeń kulturowych. Po prostu nie pozwala ich zagrać.

**P: Czy żetony cudów zakrywają wszystkie symbole na polu, które zajmują, czy też przycięte rogi oznaczają, że część symboli w dalszym ciągu jest brana pod uwagę?**

O: Żetony zakrywają wszystko na polu, na którym się znajdują, podobnie jak budynki czy wielcy ludzie.

## SŁAWA I BOGACTWO - ERRATA

Ta część zawiera zmiany w zasadach, które objaśniają lub zastępują te z rozszerzenia *Sława i Bogactwo*.

### INWESTOWANIE MONET

Drugi akapit powinien brzmieć: „Następnie gracz wybiera jedną ze swoich kart inwestycji, kładzie ją zakrytą na stole (jeśli wcześniej jej nie położył) i umieszcza na niej znacznik inwestycji, pozostawiając kartę *odkrytą* przed przeciwnikami.”

### ZABYTEK – KONFUCJAŃSKA SZKOŁA

Gracz, który usunie z planszy znacznik zabytku „Konfucjańska szkoła”, otrzymuje *jednego* wielkiego człowieka zamiast dwóch.

**Uwaga:** *Lot w kosmos* jest specjalną technologią V poziomu, której wynalezienie kończy grę. W związku z tym w pudełku z grą znajduje się tylko jedna kopia tej karty.

### POLA ZABYTEKÓW NA KAFELKACH MAPY

Pole zabytku „Siedem miast ze złota” powinno zawierać następujące symbole 2 ♣ i 1 Ⓞ (moneta).

### WIELKI CZŁOWIEK „LEONIDAS”

Tekst „Leonidasa” powinien brzmieć: „**Bitwa:** Za każdym razem kiedy bronisz się w bitwie posiadając w swoich dostępnych siłach mniej jednostek niż przeciwnik, do końca bitwy twoja premia bitewna zostaje zwiększona o 8.

### KARTA INWESTYCJI

#### „DOFINANSOWANIE SZTUKI”

Tekst „Dofinansowania sztuki” powinien brzmieć:

„1 znacznik inwestycji: +1 do limitu kart kultury.

2 znaczniki inwestycji: +1 do limitu kart kultury. Placisz 1 ♠ mniej za postęp na torze kultury.

4 znaczniki inwestycji: +1 do limitu kart kultury. Placisz 2 ♠ mniej za postęp na torze kultury.





# SŁAWA I BOGACTWO - FAQ

Ta część zawiera odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania odnośnie rozszerzenia *Sława i Bogactwo*.

**P: Kiedy gracz wynajdzie technologię *Agrokultura*, to czy może powiększyć swoją stolicę do metropolii w taki sposób, że na peryferiach znajdzie się chatka lub wioska?**

O: Nie. Gracz musi umieścić metropolię w taki sposób, aby na peryferiach nie znalazła się chatka ani wioska.

**P: Jeśli gracz zdobywa pionek armii w wyniku odkrycia żetonu wioski z przyjaznymi barbarzyńcami, to czy nowy pionek armii może się poruszyć w tej samej fazie ruchu?**

O: Nie. Nowa figurka nie może się poruszyć do następnej tury.

## UMOCNIENIA I KARAWANY

**P: Czy gracz może rozwiązać pionek armii w mieście, które już posiada znacznik umocnień, lub wóz w mieście, w którym znajduje się znacznik karawany?**

O: Tak, jednakże nie dodaje w ten sposób dodatkowego znacznika umocnień, ani karawany, nie zdobywa też dodatkowej premii.

**P: Czy gracz może zastąpić umocnienia karawaną i odwrotnie?**

O: Tak. Jeśli gracz rozwiązał pionek armii aby umocnić miasto, może później rozwiązać pionek wozu, aby zastąpić znacznik umocnienia znacznikiem karawany. Miasto nie będzie zapewniało dłużej premii bitewnej +2.

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI CYWILIZACJI

**P: Jeśli Arabowie inwestują za darmo dwie monety w wyniku zdjęcia znacznika „Siedmiu miast ze złota”, to czy poruszają się o dwa pola na torze kultury korzystając ze specjalnej zdolności cywilizacji?**

O: Tak.

**P: Jeśli Hindusi poświęcają swoje miast na rzecz sztuki, to czy wliczają surowce, które wozy wysyłają do tego miasta i otrzymują dodatkowe żetony kultury?**

O: Tak.

## KARTY WIELKICH LUDZI

**P: Jeśli żeton wielkiego człowieka jest zablokowany, to czy zablokowany gracz może skorzystać ze zdolności wielkiego człowieka danego rodzaju?**

O: To zależy. Jeśli gracz posiada przynajmniej jeden żeton tego rodzaju, który nie jest zablokowany, zdolność karty może być wykorzystana. Jeśli gracz nie posiada innego, nie zablokowanego żetonu wielkiego człowieka, który nie jest zablokowany, nie może skorzystać ze zdolności karty, tak długo jak żeton jest zablokowany.

**P: Jak działa karta „Marii Skłodowskiej-Curie”?**

O: Gracz może odrzucić „Marię Skłodowską-Curie”, aby wydać dowolny surowiec zamiast uranu.

**P: Kiedy można rozpatrzeć zdolność specjalną „Georgija Żukowa”?**

O: Obrażenia ze zdolności „Georgija Żukowa” zostają zadane natychmiast po tym jak jedna z jednostek gracza zostaje zabita i przed tym jak przeciwnik ma możliwość skorzystania ze zdolności po zagranii jednostki.

**P: Czy specjalna zdolność „Archimedes” daje graczowi 3♥kiedy uzyska technologię poprzez działanie karty wydarzenia kulturowego lub inwestowania w Publiczne szkolnictwo?**

O: Nie. Istnieje różnica pomiędzy wynalezieniem a nauczeniem się technologii jest różnica. Wynajdowanie ma miejsce jedynie podczas fazy badań, poprzez wydawanie punktów wymiany handlowej.

## ZABYTKI

**P: Czy pionek może przejść przez zabytek nie kończąc na nim ruchu?**

O: Tak.

**P: Czy zdolność *Angkor Wat* odnosi się do akcji dowolnego miasta?**

O: Tak. Zdolność *Angkor Wat* może być wykorzystana aby jedno miasto zebrało jako akcję dwa surowce.

**P: Jeśli gracz posiada *Bramę Brandenburską*, to czy pionki przeciwnika przechodzące przez peryferia jego miasta mogą zostać zatrzymane na peryferiach przez zdolności takie jak ta na karcie *Komunizm*?**

O: Tak. Jednakże pionek musi wyjść z peryferiów tak szybko jak to możliwe (chyba że blokują *Bramę Brandenburską*).

**P: Jeśli gracz posiada *Bramę Brandenburską*, to czy pionki przeciwnika mogą przechodzić przez peryferia jego miasta pod warunkiem, że nie zakończą na nich ruchu?**

O: Tak. Gracz w dalszym ciągu może zaatakować miasto posiadacza *Bramy Brandenburskiej*, pod warunkiem że nie jest ono uznawane za część peryferiów. Należy zwrócić uwagę, że wrogie pionki nie mogą atakować innych pionków, znajdujących się na peryferiach, ponieważ nie mogą zakończyć tam ruchu.

**P: Jeśli *Piramidy* zostają zanegowane lub zablokowane, to czy cywilizacja popada w *Anarchię*.**

O: To zależy. Jeśli obecny ustrój gracza był odblokowany normalnym sposobem, nic się nie dzieje. Jeśli gracz nie ma odblokowanego obecnego ustroju, jego cywilizacja natychmiast popada w *Anarchię*. Podczas następnej fazy początku tury gracz może zmienić ustrój na dowolny odblokowany normalnym sposobem, jeśli *Piramidy* zostały zanegowane lub pozostają zablokowane.

## WARIANTY ZAAWANSOWANE

Ta część zawiera opcjonalne warianty zaawansowane. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze powinni wspólnie uzgodnić, czy chcą korzystać z wariantów zaawansowanych, oraz które będą wykorzystywane podczas danej rozgrywki.

Zaawansowane zasady przygotowania gry i rozstrzygania remisów pozwalają ograniczyć losowość gry, dając graczom większą kontrolę nad wynikiem rozgrywki.



Rozgrywka z wykorzystaniem zaawansowanych zasad cywilizacji jest rekomendowana dla doświadczonych graczy, którzy szukają nowych wyzwań. Rozgrywka w tym wariantcie utrudnia zwycięstwo kulturowe Arabom, Egipt nie jest dłużej powstrzymywany przez Monarchię. Grecja skaluje się w zależności od ilości graczy i najlepiej używać jej w rozgrywce dwuosobowej.

## ZAAWANSOWANE ZASADY

### PRZYGOTOWANIA GRY

Każdy z graczy otrzymuje dwa losowe arkusze cywilizacji (zamiast jednego). W kroku 9 ogólnego przygotowania, po ustaleniu pierwszego gracza, każdy z graczy wybiera, którą z dwóch cywilizacji będzie grał, zgodnie z ustaloną kolejnością.

## ZAAWANSOWANE ZASADY

### ROZSTRZYGANIA REMISÓW

Jeśli gracz osiągnie zwycięstwo militarne, gra natychmiast się kończy, a gracz zostaje zwycięzcą. Jeśli gracz osiągnie zwycięstwo kulturowe, ekonomiczne lub technologiczne, turę rozgrywa się do końca. Pod koniec tury, każdy z graczy, który osiągnął warunki zwycięstwa innego niż militarne (ponieważ ono zapewnia natychmiastowe zwycięstwo) podlicza swoje PUNKTY ZWYCIĘSTWA, sumując :

- Liczbę wynalezionych technologii
- Liczbę pól na torze kultury przez które się poruszył
- Liczbę monet
- Liczbę cudów (wliczając zastąpione cuda, ale pomijając zniszczone)

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa grę. W przypadku kiedy dwóch graczy remisuje, wspólnie odnoszą zwycięstwo.

Podczas rozgrywki z wykorzystaniem tego wariantu, kiedy gracz wchodzi na pole „Zwycięstwo kulturowe” na torze kultury, otrzymuje kartę wydarzenia kulturowego z trzeciej talii.

## ZAAWANSOWANE ZASADY ARABÓW

Arabowie otrzymują tylko 1♥ za każdy wydany żeton surowca, zamiast 2♥.

## ZAAWANSOWANE ZASADY EGIPCJAN

Cuda Egipcjan nie mogą zostać zanegowane.

## ZAAWANSOWANE ZASADY GREKÓW

Zamiast pozwalać im zatrzymać ↻, pierwsza zdolność specjalna Greków powinna brzmieć: „Po tym jak Grecy wynajdą lub nauczą się technologii, otrzymują 1♥ za każdego gracza, który nie znalazł wcześniej (albo wynalazł ją w tej turze co oni) tej technologii.

